

Volume 9 Nomor 2, Desember 2019

P ISSN : 2088-5792

E ISSN : 2580-6513

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENGUATAN KARAKTER MANDIRI DAN RASA INGIN TAHU PADA SISWA KELAS II TEMA 3 (TUGASKU SEHARI-HARI) SUBTEMA 4 (TUGASKU DALAM KEHIDUPAN SOSIAL) PEMBELAJARAN 5 DI SDN KEBONDALEM-MOJOSARI

Atnuri ¹⁾, Anggi Novi Laras Wati ²⁾, Dian Kusmaharti³⁾DOI : [10.26877/malihpeddas.v9i2.5856](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v9i2.5856)^{1, 2, 3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media puzzle dan pengaruh media puzzle dalam memperkuat karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada kelas 2 SDN Kebondalem-Mojosari. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan memberikan perlakuan (treatment) ke kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 2A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas 2B sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan media puzzle dalam memperkuat karakter diri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas 2 dalam tema ke-3 sub-tema ke-4 pembelajaran ke-5 di SDN Kebondalem-Mojosari dikategorikan sangat baik. Dan hasil uji hipotesis karakter mandiri dan rasa ingin tahu di kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media puzzle terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu di kelas 2, tema ke-3 sub-tema ke-4 pembelajaran ke-5 di SDN Kebondalem-Mojosari.

Kata kunci: Media Pembelajaran Puzzle, Karakter Mandiri, Karakter rasa ingin tahu.

History Article

Received : 15 November 2019

Approved : 13 Desember 2019

Published : 14 Desember 2019

How to Cite

Atnuri, Atnuri. Wati, Anggi Novi Laras.& Kusmaharti, Dian. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Penguatan Karakter Mandiri dan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa Kelas II Tema 3 (Tugasku Sehari-Hari) Subtema 4 (Tugasku Dalam Kehidupan Sosial) Pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari. *Malih Peddas*, 9(2), 130-138

Coressponding Author:

E-mail: ¹ atnuri.sh@gmail.com, ² angginovi1611@gmail.com, ³ diankusmaharti@gmail.com

PENDAHULUAN

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan salah satu program pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik demi terciptanya peserta didik yang berbudi pekerti dan berakhlak mulia. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pasal 1 yang menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Adapun tujuan dari Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) telah tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pasal 2, yaitu: (1) membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan dimasa depan, (2) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia, (3) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menurut Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Pasal 3, memiliki 18 nilai karakter yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Untuk memperkuat 18 nilai karakter tersebut dapat diterapkan melalui pendidikan. Karena pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia (John Dewey dalam Muslich, 2011:67). Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Adapun tujuan yang diharapkan oleh pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional tersebut maka diperlukan adanya penerapan pendidikan karakter. Saat ini penerapan pendidikan karakter dilakukan melalui proses pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Kurikulum 2013 ditetapkan dengan tujuan untuk menerapkan pendidikan karakter dalam lingkup sekolah, karena kurikulum 2013 mengintegrasikan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Karena proses pembelajaran inilah sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa diasah. Dalam proses pembelajaran tentu saja melibatkan siswa dan guru. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan proses pembelajaran yang aktif dan mampu membentuk karakter pribadi siswa yang baik. Dalam proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari masalah pembelajaran. Salah satu masalah dalam proses pembelajaran yaitu, guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran (Sanjaya, 2010:318). Sehingga secara tidak sadar akan membentuk karakter siswa yang pasif terutama pada sikap kemandirian dan rasa ingin tahu siswa. Sikap kemandirian siswa tidak akan terbentuk jika guru tidak merubah proses pembelajaran, karena siswa akan berpikir bahwa mereka akan mendapatkan pengetahuan dari guru tanpa harus berusaha terlebih dahulu. Begitu juga dengan rasa ingin tahu siswa menjadi sangat kurang, karena siswa tidak dihadapkan pada suatu hal yang bersifat menantang siswa untuk mencari tahu pengetahuannya sendiri. Hal ini biasa disebut dengan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).

Proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ini akan membuat siswa menjadi malas dalam belajar. Permasalahan dalam proses pembelajaran ini jika tidak segera diatasi maka akan menghambat proses belajar siswa dan akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Masalah dalam proses pembelajaran ini dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) yang menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Penguatan Karakter Mandiri dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas II Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 4 (Tugasku dalam Kehidupan Sosial) Pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari” dengan dua rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian tersebut yaitu (1) bagaimanakah penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari, dan (2) adakah pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari?

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental design* dengan bentuk *posttest-only control design with nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen sebagai kelas yang diberi perlakuan berupa media *puzzle* dan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak diberi perlakuan. Populasi dalam penelitian ini yaitu

seluruh siswa kelas II di SDN Kebondalem- Mojosari tahun ajaran 2018-2019 yang terdiri dari kelas II A sebanyak 24 siswa dan II B sebanyak 24 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu yang didasarkan atas nilai rata-rata sikap dari siswa kelas II di SDN Kebondalem-Mojosari. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang penguatan karakter mandiri (Y1) dan rasa ingin tahu (Y2) siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang ditujukan untuk siswa. Serta digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan media *puzzle* (X) pada proses pembelajaran dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu siswa yang ditujukan untuk guru. Sedangkan angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang penerapan dari media *puzzle* (X) dalam proses pembelajaran yang ditujukan untuk siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data persentase untuk menghitung hasil dari observasi aktivitas pendidik dan peserta didik serta menghitung hasil dari angket atau kuesioner dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Yulhendri dan Syofyan, 2016:82).

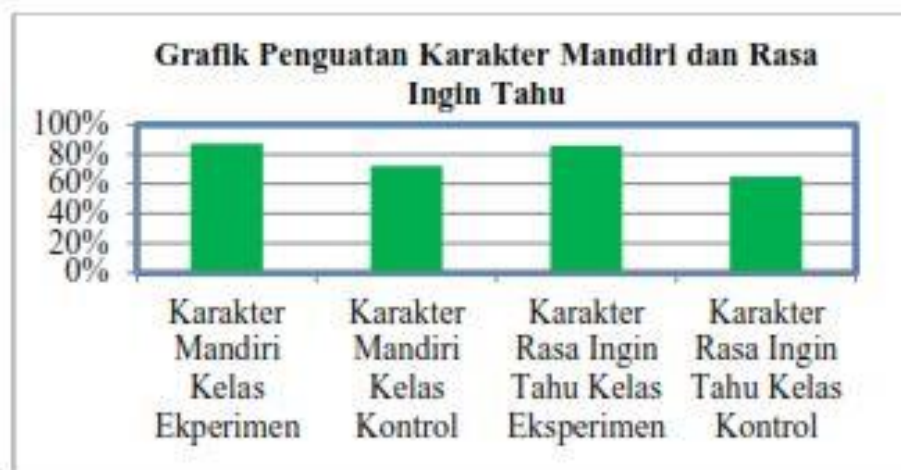
Selain analisis data persentase, dalam penelitian ini juga menggunakan analisis data statistik uji-t yang digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh dari media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II SDN Kebondalem-Mojosari. Langkah dalam melakukan uji-t yaitu melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (*t-test*). Selain analisis data persentase, dalam penelitian ini juga menggunakan analisis data statistik uji-t yang digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh dari media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II SDN Kebondalem-Mojosari. Langkah dalam melakukan uji-t yaitu melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (*t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari

Berdasarkan hasil analisis data observasi guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media *puzzle* menunjukkan hasil persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil analisis data observasi siswa tentang penguatan karakter mandiri yang dilakukan dengan menerapkan media *puzzle* yaitu mendapatkan hasil persentase sebesar

87% dengan kategori sangat baik pada kelas eksperimen dan 72% dengan kategori baik pada kelas kontrol. Dan hasil analisis data observasi siswa tentang penguatan karakter rasa ingin tahu yang dilakukan dengan menerapkan media *puzzle* yaitu mendapatkan hasil persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik pada kelas eksperimen dan 65% dalam kategori baik pada kelas kontrol.



Grafik 1 Grafik Penguatan Karakter Mandiri dan Rasa Ingin Tahu

Hasil persentase dari observasi penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dapat dilihat pada Grafik 1. Hasil analisis data observasi tentang penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu siswa juga didukung dengan data angket yang telah diisi siswa dan menunjukkan hasil persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik.

Hasil analisis data observasi dan angket yang telah dipaparkan di atas, dikuatkan oleh Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2014:23) yang menyatakan bahwa fungsi pertama media pembelajaran yaitu memotivasi minat atau tindakan yang artinya media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini mempengaruhi sikap, nilai dan emosi. Terkait dengan sikap mandiri siswa, Kemdiknas (2010) menyatakan bahwa mandiri didefinisikan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Terhadap rasa ingin tahu, dapat dilihat dengan munculnya beberapa perilaku siswa berupa (1) Menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi materi, (2) Mengajukan pertanyaan ten-tang objek dan peristiwa. (3) Memperlihatkan minat pada hasil percobaan (Ameliah, dkk, 2016:11).

Hasil penelitian di atas, sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Junaidi, M. Rif'at, dan Bernadeta Ritawati (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media abakus dengan pemanfaatan potensi lingkungan sekitar memberikan kontribusi yang besar terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari analisis data, kajian teoritis, serta hasil dari penelitian terdahulu di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter

mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari dikategorikan sangat baik.

Pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan oleh penulis untuk *posttest* karakter mandiri pada kelas eksperimen yaitu lebih kecil dari atau 3,62 lebih kecil dari 11,070, dan pada kelas kontrol yaitu lebih kecil dari atau 7,29 lebih kecil dari 11,070. Sedangkan uji normalitas pada *posttest* karakter rasa ingin tahu pada kelas eksperimen yaitu lebih kecil dari atau 4,77 lebih kecil dari 11,070, dan pada kelas kontrol yaitu lebih kecil dari atau 6,11 lebih kecil dari 11,070. Uji normalitas tersebut telah sesuai dengan kriteria pengujian uji normalitas, sehingga semua data yang telah diuji normalitas oleh penulis dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas penguatan karakter mandiri yaitu F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} atau 1,08 lebih kecil dari 2,01, sedangkan untuk penguatan karakter rasa ingin tahu yaitu F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} atau 1,21 lebih kecil dari 2,01. Uji homogenitas tersebut telah sesuai dengan kriteria pengujian uji homogenitas, sehingga semua data yang telah diuji homogenitas oleh penulis dinyatakan homogen.

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis pada penguatan karakter mandiri menggunakan rumus *t-test*, ternyata harga t hitung lebih besar dari harga t tabel yaitu 3,4934 lebih besar dari 2,012896 untuk taraf signifikansi (α) = 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri pada siswa kelas II tema 3 (tugasku sehari-hari) subtema 4 (tugasku dalam kehidupan sosial) pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari. Sedangkan hasil dari uji hipotesis penguatan karakter rasa ingin tahu menggunakan rumus *t-test*, ternyata harga t hitung lebih besar dari harga t tabel yaitu 13,4020 lebih besar dari 2,012896 untuk taraf signifikansi (α) = 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 (tugasku sehari-hari) subtema 4 (tugasku dalam kehidupan sosial) pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari.

Hasil analisis data tersebut dikuatkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014:19) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. (Hidayati & Listyani, 2010: 85) merumuskan enam indikator kemandirian belajar siswa yaitu (1) ketidaktergantungan terhadap orang lain; (2) memiliki kepercayaan diri; (3) berperilaku disiplin; (4) memiliki rasa tanggungjawab; (5) berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri; dan (6) melakukan kontrol diri. Fauzi, dkk (2017: 34) Menyatakan rasa ingin tahu dan peduli sosial sebagai dua karakter yang dikembangkan dalam Program Penguatan Pendidikan Karakter sangat efektif dan efisien dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang berbasis penelitian dan terpusat pada siswa.

Hasil penelitian di atas, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rischa Nurwijayanti (2011) yang menyatakan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran bercerita menggunakan media gambar *puzzle* menunjukkan peningkatan. Dan penelitian dari Danang Sucahyo (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Sembung, Sukorame, Lamongan.

Berdasarkan uji hipotesis, kajian teoritis, serta hasil dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari.

SIMPULAN

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan dua hal tentang Penerapan media *puzzle* yaitu (1) Penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari dikategorikan sangat baik. (2) Ada pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari.

Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah (1) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, guru perlu membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, pembagian kelompok dapat dilakukan secara heterogen agar dapat terjalin kerjasama yang baik antar siswa. (2) Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (3) Penggunaan media *puzzle* dalam menguatkan karakter siswa akan semakin baik, dikarenakan media *puzzle* akan menarik perhatian siswa dalam belajar dan dapat menggali kemandirian siswa, rasa ingin tahu siswa, kreativitas siswa, kerja keras siswa, serta kerja sama siswa dalam menyusun *puzzle*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliah, I.H., Munawaroh, M., & Muchyidin, A. 2016. Pengaruh Keingintahuan dan Rasa Percaya Diri Siswa terhadap Hasil belajar Matematika Kelas VII MTs Negeri I Kota Cirebon. *EduMa*, 5 (1): 9-21.
<http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/598>.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fauzi, Achmad Ryan. Dkk. 2017. Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *JTP2IPS UNM*. 2(2): 27-36
- Hidayati, K. & Listyani, E. 2010. Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 14(1): 83-99.
- Junaidi, dkk. 2015. "Upaya Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa Mengenai Konsep Matematika Menggunakan Abakus." *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (1).
- Kemdiknas, 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemdiknas
- Musfiquon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurwijayanti, Rischa. 2011, *Penggunaan Media Gambar Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas 1 SDN Girimoyo III Kabupaten Malang*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang
- PERPRES No. 87 Tahun 2017. *Tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sucahyo, Danang. 2013. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2 (1).
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

UU No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Yulhendri dan Rita Syofyan. 2016. *Pendidikan Ekonomi untuk Sekolah Menengah*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.